

Pemanfaatan E-Learning Berbasis Moodle Pada Pembelajaran Sepakbola

Hendra Ramadhona

Program Pascasarjana Jurusan Pendidikan Olahraga

Email: hendra_ramadhona@yahoo.co.id

Abstrak: Sepakbola merupakan olahraga yang paling banyak digemari di Indonesia. Penyelenggaraan pembelajaran sepakbola disekolah selama ini sifatnya hanya mengarah pada penguasaan teknik secara mendetail, jadi untuk menilai kognitif peserta didik bisa menggunakan pembelajaran online. Seiring dengan perkembangan zaman teknologi dan informasi yang sudah semakin maju, pemanfaatan internet dalam bidang pendidikan telah semakin pesat dan terus berkembang. E-learning adalah suatu model pembelajaran yang memanfaatkan teknologi komputer dan jaringan internet. Dengan e-learning kegiatan belajar mengajar dapat dilakukan dengan tanpa harus bertatap muka antara pengajar dan peserta didik dan tidak lagi dibatasi oleh ruang dan waktu.

Kata kunci: e-learning, sepakbola

Abstract: Football is the sport of the most popular in Indonesia. Organized learning during the school football is its only lead to mastery of the technique in detail, so as to assess the cognitive learners can use online learning. Along with the times and information technology that is more advanced, the use of internet in the field of education has been growing rapidly and continues to grow. E-learning is a learning model that utilizes computer technology and Internet networks. With e-learning teaching and learning activities can be done without having to meet the teachers and learners and are no longer limited by time and space.

Keyword: e-learning, football

Sepakbola merupakan cabang olahraga paling populer di Indonesia bahkan di dunia. Salah satu indikatornya adalah animo masyarakat terhadap cabang olahraga tersebut, baik sebagai pemain, pengurus maupun penonton. Menurut Sucipto (2000:7) sepakbola merupakan permainan beregu, masing-

masing regu terdiri dari sebelas pemain dan salah satunya adalah penjaga gawang. Di Indonesia sepakbola mendapat perhatian terbesar dibanding olahraga lainnya, baik oleh masyarakat maupun pemerintah. Kendati demikian, prestasi sepakbola Indonesia sampai saat ini masih belum bisa dibanggakan karena produk pembinaan yang diukur dengan prestasi tim nasional masih belum dapat memenuhi harapan masyarakat sepakbola pada umumnya. Demi tercapainya prestasi yang maksimal dikancah persepakbolaan nasional maupun international, pembinaan usia muda dan menyelenggarakan kompetisi merupakan jalur yang tepat. Pembinaan olahraga disatukan pendidikan tidak dapat dipisahkan dari pembangunan keolahragaan secara nasional. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional (UU-SKN), pasal 1 ayat 1 menerangkan bahwa “keolahragaan adalah segala aspek yang berkaitan dengan olahraga yang memerlukan pengaturan, pendidikan, pelatihan, pembinaan, pengembangan, dan pengawasan”. Kemudian dalam sistem tersebut keolahragaan meliputi 3 ruang lingkup yaitu olahraga pendidikan, olahraga rekreasi, dan olahraga prestasi. Widijoto (2011:3) menyatakan bahwa pendidikan jasmani adalah aktivitas psikomotorik yang dilaksanakan atas dasar pengetahuan (kognitif), dan pada saat melaksanakannya akan terjadi perilaku pribadi yang terkait dengan sikap/afektif (seperti kedisiplinan, kejujuran, percaya diri, ketangguhan) serta perilaku sosial (seperti kerjasama, saling menolong).

Seiring dengan perkembangan zaman kemajuan teknologi informasi dan komunikasi ini berlangsung dengan cepat dan menawarkan banyak kemudahan bagi manusia dalam memperoleh informasi. Pemenuhan kebutuhan manusia akan informasi saat dapat dengan mudah diperoleh dengan hadirnya internet, yang memberikan layanan transfer informasi dengan sangat cepat. Perbedaan jarak, waktu, dan tempat tidak lagi menjadi kendala dalam memperoleh informasi. Dengan kemudahan ini dapat memberikan keuntungan bagi mereka yang jauh dari sumber informasi. Perkembangan teknologi internet memunculkan berbagai macam aplikasi baru termasuk dalam bidang pendidikan. Salah satu contoh manfaat teknologi internet di bidang pendidikan adalah sebagai sarana pembelajaran. Teknologi di bidang pembelajaran disebut juga dengan *e-learning*. Kegiatan pembelajaran yang biasa dilakukan dalam kelas, dapat dilakukan

dengan menggunakan internet secara jarak jauh tanpa harus tatap muka. Dengan teknologi ini seorang tenaga pengajar mengajar di depan sebuah komputer atau laptop, sedangkan siswa mengikuti pembelajaran tersebut dari komputer atau laptop lain ditempat yang berbeda dan pada waktu yang bersamaan. Prawiradilaga (2013) menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan e-learning dapat memudahkan siswa dalam mencari berbagai macam informasi melalui internet. Dan seperti ini dimasa sekarang atau yang akan datang teknologi *e-learning* dapat menjadi solusi dan teknologi alternatif yang digunakan dalam pembelajaran.

Moodle adalah salah satu software yang dapat merubah media pembelajaran menjadi kedalam bentuk web yang menyediakan fitur-fitur yang dapat membantu siswa dalam kegiatan pembelajaran dan guru dapat meng-upload materi-materi pembelajaran dan siswa dapat men-download materi tersebut dan mengerjakan tugas dengan online. William (2006:5) menjelaskan bahwa *moodle is free learning management system that enables you to create powerful, flexible, and engaging online learning experiences*. Moodle sebagai alat bantu untuk penyampaian materi sepakbola menggunakan *e-learning* dalam bentuk web. Web yang akan dikembangkan pada moodle dalam bentuk LMS (*Learning Management System*). LMS menurut Ellis (2009:1) adalah suatu *software* yang berfungsi untuk keperluan administrasi, laporan sebuah kegiatan, kegiatan belajar mengajar dan kegiatan yang terhubung dengan internet secara online. Menurut Prawiradilaga (2012:286) kemampuan khusus LMS adalah mempunyai repository yang besar untuk menyimpan materi, mengelola jadwal baik untuk kegiatan synchronous maupun kegiatan asynchronous. Selain itu, LMS mengakses data peserta didik seperti identitas, lokasi, serta data hasil belajar dengan lengkap. William (2006:7) mengatakan *every learning management system (LMS) has a paradigm, or approach, that shapes the user experience and encourages a certain kind of usage. An LMS might encourage very sequential learning by offering features that enforce a given order on each course*.

Hakekat E-learning

E-learning atau disebut juga pembelajaran elektronik adalah pembelajaran yang menggunakan komputer dan terhubung dengan jaringan internet. Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Aunurrahman (2014:229) pembelajaran elektronik merupakan pembelajaran yang menggunakan piranti elektronik, terutama melalui komunikasi online atau terhubung dengan jaringan internet. Munculnya e-learning berdampak besar pada dunia pendidikan. Pihak-pihak yang paling berperan utama dalam dunia pendidikan tidak luput dari adanya dampak e-learning tersebut. Pendidik merasakan dampak dari penggunaan e-learning terhadap metode pembelajaran yang digunakan. Kamarga (2002:4) e-learning adalah kegiatan belajar yang sinkron antara perangkat elektronik yang terhubung ke internet, dimana siswa berupaya memperoleh bahan belajar yang sesuai dengan kebutuhannya. Daryanto (2011:162) mengemukakan bahwa e-learning adalah sistem pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik sebagai alat untuk membantu kegiatan pembelajaran. Darmawan (2014:25) mengatakan bahwa e-learning atau pembelajaran online adalah pembelajaran yang pelaksanaannya dibantu oleh jasa elektronis seperti telepon, audio, videotape, transmisi satelit atau komputer. Prawiradilaga (2012:277) e-learning ialah proses belajar yang menggunakan media elektronik, digital seperti multimedia. Prasojo (2011:211) e-learning adalah proses intruksi yang memerlukan penggunaan peralatan elektronik dalam menciptakan, membantu perkembangan, menyampaikan, menilai dan memudahkan suatu proses belajar mengajar dengan peserta didik sebagai pusatnya yang dilakukan secara interaktif kapanpun dan dimanapun. Menurut Darmawan (2013:12) keunggulan-keunggulan e-learning yang paling menonjol adalah efisiensinya dalam penggunaan waktu dan ruang. Dengan e-learning pengajar dan siswa tidak lagi selalu harus bertatap muka dalam ruang kelas pada waktu bersamaan.

Moodle

Moodle (Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment) ialah merupakan salah satu aplikasi Learning Management System (LMS). Menurut William (2006:9) moodle adalah “designed to support a style of learning called social constructionist pedagogy, this style of learning is

interactive”. Portal e-learning kini telah banyak dikembangkan dengan menggunakan Learning Management System (LMS). Dan, moodle merupakan salah satu LMS open source berbasis web yang paling populer dan banyak dipakai untuk membangun aplikasi e-learning. Darmawan (2014:91) moodle merupakan salah satu CMS yang merupakan aplikasi berjalan berbasis web dan memerlukan web server sebagai media untuk dapat berjalan dengan baik. Moodle dapat dengan mudah dipakai untuk mengembangkan portal sistem e-learning. Dengan moodle portal e-learning dapat dimodifikasi sesuai kondisi dan kebutuhan sekolah.

Hakekat Sepakbola

Sepakbola adalah suatu permainan beregu atau tim yang dimainkan masing-masing regu atau tim terdiri dari sebelas orang pemain termasuk penjaga gawang. Sepakbola merupakan permainan yang sangat populer dikalangan anak-anak, orang dewasa maupun orang tua. Permainan sepakbola ialah merupakan permainan beregu yang sangat memerlukan dasar kerjasama antar tim, sebagai salah satu ciri khas dari permainan olahraga sepakbola. Sucipto dkk. (2000:7) sepakbola merupakan permainan beregu, masing-masing regu terdiri dari sebelas orang pemain dan salah satunya penjaga gawang. Muhajir (2007:22) sepakbola adalah suatu permainan yang dilakukan dengan jalan menyepak, yang mempunyai tujuan untuk memasukkan bola kegawang lawan dengan mempertahankan gawang tersebut agar tidak kemasukkan bola. Untuk mencapai tujuan dari permainan sepakbola, maka setiap pemain dituntut untuk memiliki kemampuan dari aspek fisik, teknik, taktik dan mental. Untuk mencapai prestasi yang maksimal, maka setiap cabang olahraga harus memperhatikan beberapa aspek latihan, salah satunya adalah penguasaan teknik dasar yang sempurna.

PENUTUP

Sebagai generasi muda kita wajib dan harus menjaga nama baik bangsa, salah satu perjuangan yang bisa kita lakukan adalah mengharumkan nama bangsa lewat prestasi olahraga. Di Indonesia banyak sekali cabang olahraga salah satunya sepakbola. Sepakbola merupakan olahraga yang paling banyak digemari masyarakat di Indonesia. Sepakbola adalah

suatu permainan beregu atau tim yang dimainkan masing-masing regu atau tim terdiri dari sebelas orang pemain. Penyelenggaraan pembelajaran sepakbola disekolah selama ini sifatnya hanya mengarah pada penguasaan teknik secara mendetail dan hanya unsur psikomotor yang dinilai, jadi untuk menilai aspek kognitif peserta didik bisa menggunakan pembelajaran online. Oleh karena itu dengan menggunakan pembelajaran online siswa dituntut untuk mandiri dan bertanggung jawab untuk pembelajarannya. Dan dengan suasana pembelajaran dengan metode e-learning akan memaksa pelajar memainkan peranan yang lebih aktif dalam pembelajarannya. Dengan e-learning kegiatan belajar mengajar dapat dilakukan dengan tanpa harus bertatap muka antara pengajar dan peserta didik dan tidak lagi dibatasi oleh ruang dan waktu.

DAFTAR RUJUKAN

- Aunurrahman. 2014. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Darmawan, Deni. 2013. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Darmawan, Deni. 2014. *Pengembangan E-learning Teori dan Saran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera
- Ellis, R. K. 2009. *"Learning Management System"*. ASTD Learning Circuits.
- Kamarga, Hany. 2002. *Belajar Sejarah Melalui E-learning*. Jakarta: PT. Intimedia
- Muhajir. 2007. *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta: Yudistira
- Sucipto dkk. 2000. *Sepakbola*, Depdiknas
- Prasojo L.D., & Riyanto. 2011. *Teknologi Informasi Pendidikan*. Yogyakarta: Gava Media
- Prawiradilaga D.S. 2012. *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenamedia Group
- Prawiradilaga D.S., Ariani D&Handoko H., 2013. *Mozaik Teknologi E-learning*. Jakarta: Kencana Prenamedia Group
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional. 2010. Jakarta: Biro Humas dan Hukum Kementerian Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia.
- Widijoto, H. 2011. *Buku Petunjuk Teknis Praktik Pengalaman Lapangan*, Malang: Universitas Negeri Malang UPT Program Pengalaman Lapangan
- William, H. R. 2006. *E-learning Course Development*. Packt Publishing Ltd.